
El Corte Inglés
Nº 127 Marzo-Abril 2016
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
The Division
En territorio hostil
Acción y rol en perfecta sintonía
Pokkén Tournament
Unidos por la lucha
Zelda
Hyrule Warriors Legends
La aventura hecha leyenda entra por la
puerta grande de Nintendo 3DS
Plants vs. Zombies
Garden Warfare 2
Armas cargadas con mucho humor, para
dispararlas en un campo de batalla imposible
Yo-Kai Watch | Fire Emblem Fates | Street Fighter V | Uncharted 4

COMIENZA UNA

NINTENDO 2DS

Consola + Juego*















* Disponibles packs de Nintendo 2DS con New Super Mario Bros 2 o Tomodachi Life. El color de la consola varía.

DISEÑO MÁS LIGERO NO PLEGABLE

NECESITA LECTOR/GRABADOR NFC PARA USAR amiibo

REPRODUCE TODOS LOS JUEGOS DE 3DS SIN EFECTO 3D

NUEVA COLECCIÓN NINTENDO SELECTS, AL ALCANCE DE TODOS









IED VISUAL MADRID

Ciclos Formativos de Grado Superior en

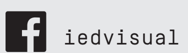
Desarrollo de Aplicaciones Web

—

Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Diploma IED in Digital Arts and Management



 iedvisual  iedvisualmadrid  iedvisualmadrid visual.iedmadrid.com



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Sensaciones

En tierra hostil nos introducimos este mes con «The Division», un juegazo tan respetado por lo que allí nos podemos encontrar (una amenazante plaga y hasta "aliados" que pueden darte un navajazo trapero) como por lo irremediablemente atraídos que nos sentimos por su inmersivo y amplio mundo abierto, cual potente campo magnético. Sin duda su superlativa jugabilidad se disfruta más en compañía, con ese cooperativo online a cuatro que es una bendición (¡loado sea la ausencia de pantallas de carga!) Ojo si no es que estamos ante un rol de acción que puede cambiar los estándares en su género. Pero en este número de Megaconsolas nos hacemos eco de otro fenómeno- aún no en nuestros lares- el cual avisa llegará con la fuerza de un ciclón al territorio portátil de Nintendo. «Yo-Kai Watch» ya arrasa en Japón y su propuesta "cazafantasma" es recogida en nuestras páginas ampliamente. Pinta bien para ser una franquicia con recorrido. Y para longa trayectoria Zelda, que ya anima sus treinta cumpleaños con una magnífica traslación del «Hyrule Warriors» de Wii U a 3DS. Asimismo «Twilight Princess HD» es reverdecer oportunamente un clásico en la consola de sobremesa. A nadie le amarga algo tan dulce.

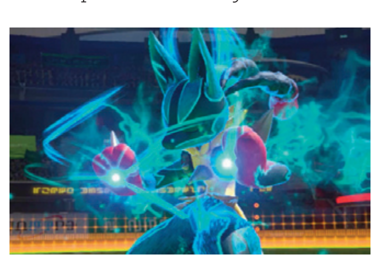
José María Fillol



El fenómeno que arrasa es Japón avisa de su propuesta "pokemaníaca" de atrapar fantasmas y enfrentarlos.

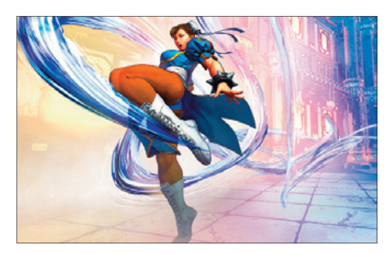


Tras el gran sabor de boca dejado en Wii U, la épica con mayúscula se traslada ahora a 3DS con «Legends».





El espíritu de Pokémon y Tekken unidos por la causa, una fusión de estilos que anima el terreno combativo.



Ryu y cía vuelven a reivindicarse en el trono de la lucha, con mucho músculo y en exclusiva para PS4.







Acción rozando las nubes
Mirror's Edge Catalyst

La nueva aventura de Faith nos desvela más secretos sobre su pasado y nos invitará a explorar un mundo absolutamente libre.

"Así que hay una guerrera dentro de ti, después, de todo". Con esta frase provocativa termina uno de los trailer de este juego, que saldrá en PS4, XOne y PC el 26 de mayo. DICE ha sido el estudio encargado de su desarrollo, con un objetivo claro desde el inicio del proyecto: trasladar a la nueva generación de jugadores el potencial del primer título a partir de una heroína icónica como Faith, y alrededor de ésta construir un mundo con vida, bonito y estilizado que recoja fluidamente momentos estelares en primera persona. No en balde deslizarse entre rascacielos y desafiar a la gravedad con el peligro en el cogote continuamente será moneda corriente. Entre saltos estratosféricos y hacerle la guerra de guerrillas a la élite opresora, tendremos la posibilidad de explorar libremente cada rincón de la ciudad de Glass, acostumbrarnos al entorno y descubrir los secretos más oscuros que encierra la jungla de asfalto, al tiempo que libramos una batalla personal. Con unos gráficos epatantes gracias al motor Frosbite, una narrativa absorbente y la mezcla de plataformas con acción sazonada con parkour, las emociones fuertes están aseguradas..

Del barro a la gloria
DIRT Rally
Conducción firme

Tras su triunfal paso por PC, la saga de Codemasters llega a Xbox One y PS4 a seguir demostrando categoría sobre la pista embarrada.

Toda una lección de buena conducción y saber estar sobre la pista es lo que pretende ofrecernos este título, que tiene a gala ser uno de los mejores en su género. La nueva versión en consolas ofrecerá una serie de novedades respecto a PC, como nuevas categorías de coches de competición Classic Mini y Super 1600; la ayuda impagable en las carreras de 21 guías de vídeo; la posibilidad de embutirnos hasta en tres monos del mítico Colin McRae; y por primera vez en el juego la posibilidad de acelerar por superficies de grava en Pikes Peak. Además de rular en pantalla a 60fs y 1080p de resolución, para extasiarnos con entornos, pistas y vehículos como nunca antes. Estará disponible el 5 de abril.



Cuadrilla de héroes
Overwatch

¿Te apetece formar parte de un variopinto grupo de soldados? Blizzard nos invita a ello en su próximo shooter cooperativo.

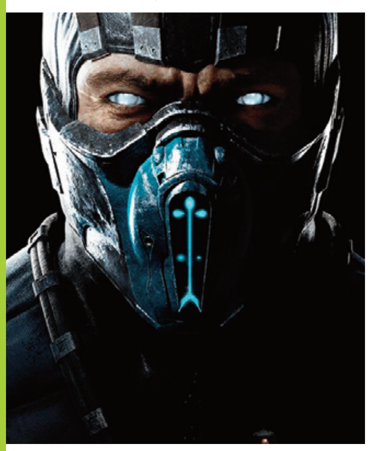


Ambientado en un futuro lejano donde reina la anarquía, nos tendremos que meter en la piel de uno de esos tipos recios y duros que prolongan su dedo índice en el gatillo de un arma de grueso calibre, compartiendo tralla y explosiones con otros de misma filosofía. En este título de acción cooperativa en primera persona, la Tierra se defiende a tiros y el jugador/guerrero poseerá características únicas para enfrentarse a rivales de todo pelaje y condición en intensísimos duelos. En total contaremos con 21 personajes, como el loco Junkrat que siembra de minas y trampas los numerosos mapas del juego o el mastodóntico Roadhog, auténtico destroyer. A la venta en junio para PC, XOne y PS4.

Breves |

Mortal Kombat XL

Versión grande y mejorada del ya de por sí inmenso, en cuanto a disfrute y calidad, «Mortal Kombat X» que queda incorporado en la oferta de venta, amén de los contenidos del Kombat Pack 1 y 2, donde se incluían nuevos personajes como el xenomorfo de Alien o Leatherface de La Matanza de Texas, y packs de trajes y apariencias lanzados con anterioridad. Además vendrá con futuras regalías como el inédito paquete Apocalypse. Toda una tentación si no pudiste jugar al original, a partir del 4 de marzo en Xbox One, PS4.



Ratchet&Clank para PS4

Por primavera, el famoso dúo creado por Insomniac Games vuelve para mostrarnos los orígenes del impulsivo mecánico "arreglatodo" y su inseparable ayudante robot. El juego contará, con modernos controles, más planetas, nuevas armas y herramientas, mayor número de secciones de juego actualizadas, y una jugabilidad totalmente refrescada para Clank, todo ello con el objeto de sacar máximo partido al potencial gráfico de PS4. Artefactos novedosos como el flamante pixelador y otros favoritos de los fans, incrementan los alicientes de esta aventura.



Nuevos amiibo para Wii U y 3DS

Tendrán el aspecto de Link lobo, del guerrero Roy o el emblemático luchador Ryu

Nuevos amiibo aparecen en el horizonte nintendero para ampliar número de personajes, modos de juego y bonificaciones en títulos como el clásico «Super Smash Bros.» o el recién llegado «Twlight Princess HD».

La aparición de un nuevo amiibo en el mercado siempre es una buena noticia para quienes tienen Wii U y/o 3DS, porque saben que podrán aumentar la experiencia con muchos de sus juegos y gracias a los contenidos diferentes que contienen las famosas figuritas de Nintendo. Ya en el mercado existen nada menos que 86 amiibo, cada uno con contenidos específicos, y a esta gran familia se vienen a sumar ahora siete miembros más para que la diversión no pare.

Bayonetta, Corrin, y Cloud también tendrán sus propias figuras más adelante

En el pasado mes de febrero se puso a la venta el amiibo de Lucas, protagonista de la saga de rol Mother, como parte de la serie de «Super Smash Bros.». La compatibilidad con este título de lucha sin igual aglutina el mayor número de amiibo en el mercado, y en el mes de marzo acogerá las nuevas figuras de R.O.B. Famicom Colors, del guerrero Roy de «Fire Emblem», y del emblemático luchador de la saga «Street Fighter», Ryu.

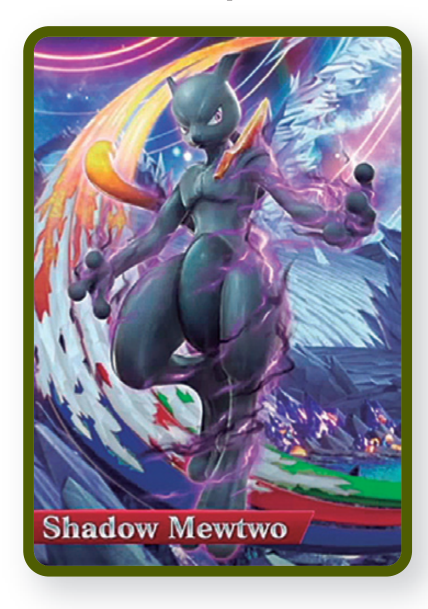
Link Lobo

Para uno de los títulos más esperados en Wii U, «The Legend of Zelda: Twilight Princess HD» aparece en escena un amiibo muy especial. Y es que se trata del protagonista de la saga, pero transformado en lobo tal y como le sucede en esta aventura. El amiibo Link Lobo además está "cabalgado" por Midna, un misterioso espíritu que le ayuda en sus misiones. Lo relevante de este amiibo es que nos da acceso a la Cueva de las Sombras, un área totalmente nueva que nos permitirá utilizar los poderes de ambos personajes contra enemigos cada vez más duros. El amiibo Link Lobo puede almacenar los corazones ganados para usarse en la Cueva de las Sombras cuando sea oportuno. También llegarán a la fauna de la serie «Animal Crossing» los amiibo de Kapp´n, Rover y los dicharacheros gemelos Timmy&Tommy. Además, estará disponible en el mismo mes de marzo la carta amiibo de Mewtwo Oscuro, personaje desbloqueable en el combativo y nuevo título «Pokkén Tournament».



Compatibilidad

Uno de los alicientes de las figuras amiibo es la compatibilidad con juegos que saldrán en el futuro. Así el amiibo de Dr. Mario ya prepara contenidos hipermineralizados para «Mario&Sonic en los JJ.OO. de Río». El malvado Ganondorf igualmente le infligirá nuevos daños a Link en el modo Héroe de «Twilight Princess HD». Y en «Fire Emblem Fates» el cuarteto protagonista de la serie pondrá su granito de arena con nueva diversión.



Mewtwo Oscuro podrá incorporarse directamente a la lucha del nuevo «Pokkén Tournament» con tan sólo tocar el Wii U Game Pad con su carta amiibo







The Division



Ubisoft | Aventura, RPG
Marzo | 18+
www.ubisoft.com/es-es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

A primera división

A diferencia de otros títulos, tu personaje no se limita a pertenecer a una sola clase. Según avances por la historia, podrás ir desarrollando unas características que se acoplen mejor a tu estilo de juego. Esto significa que puedes variar las habilidades y atributos del protagonista en cualquier momento. Al subir de nivel, se desbloquean tres huecos para rellenar con habilidades: una relacionada con curar a compañeros, otra para desarrollar armas, y la tercera para aumentar la resistencia. De ti depende cuál será la más utilizada.



Divide y vencerás

Nueva York es demasiado grande como para que un solo soldado pueda salvarla de una pandemia. El juego te permite jugar con hasta tres amigos en un escuadrón, es decir, que el modo cooperativo está disponible en las misiones principales, secundarias y otras. También hay posibilidad de enzarzarse en luchas con otros usuarios en un área denominada la Zona Muerta. Es recomendable no iniciar luchas innecesarias, pero cuando veas a otro usuario con una mochila llena de suministros, lo mismo te apetece probar tu suerte... Hagas lo que hagas, eso sí, no te fíes de ningún desconocido.

Tras muchos meses de promoción, «The Division» llega con la firme decisión de convertirse en un referente de la industria del videojuego.

Nada más meter el disco de «The Division» en la bandeja de la consola y empezar los primeros compases, lo primero que te viene a la cabeza es que a este juego se le pueden sacar muchos parecidos. Dada la fuerte integración del multijugador, el más similar por ese lado es «Destiny», y puesto que se trata de un mundo abierto persistente, «GTA V» o «Watch Dogs» son los siguientes en la lista.

La historia nos traslada a un Nueva York que se encuentra en mitad de una crisis. Después de una epidemia causada por un ataque terrorista, la Gran Manzana queda asolada cuando las autoridades se vieron sobrepasadas por los acontecimientos. En todo este jaleo, tu papel es el de un agente infiltrado como civil que está intentando devolver la tranquilidad a la emblemática capital de su estado. La tarea fundamental es crear una base de operaciones, un santuario para los supervivientes que devuelva poco a poco la sensación de normalidad.

En el aspecto jugable, hay muchos elementos RPG que afectan al desarrollo: habilidades, talentos y un alto nivel de personalización en las armas. Éstas, además, tienen un determinado nivel de rareza, algo similar a Destiny, lo cual afecta a su potencia y efectividad. Lo mejor de todo es que se pueden modificar mientras juegas, sin hacer ninguna pausa.

Y hablando de pausas, hay que hacer una mención especial al logro técnico de Massive Studio en su apartado visual y jugable. Quitando una carga inicial cada vez que iniciamos partida, no hay ninguna pantalla de carga en el resto del juego. Da igual lo que hagamos, el modo que elijamos o las opciones que queramos cambiar; todo fluye en tiempo real sin ningún reloj o barra de progreso que nos corte el rollo.

> La ausencia de pantallas de carga y el cooperativo suponen un nuevo estándar en la experiencia jugable dentro de su género

Además, «The Division» encapsula la ambientación neoyorkina con una sutileza realmente sublime. No sólo estás viendo Manhattan en tiempos de crisis: estás en Manhattan en tiempos de crisis. Con sus ventiscas, tormentas y mañanas soleadas, todo mientras paseas por calles muy reconocibles por haber sido mil veces representadas en todo tipo de medios. En resumen, un mundo abierto completamente creíble e inmersivo.

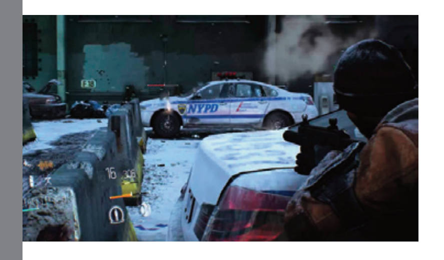
«The Division» nos hace confirmar que la larga espera desde el anuncio del juego -y sus constantes retrasos- han merecido la pena.

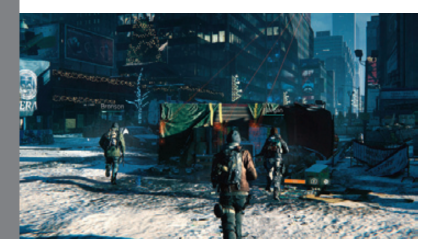


Quizá la parte más curiosa es que el juego se basa en un ejercicio real del ejército norteamericano que se llevó a cabo en 2001, con el nombre en clave Dark Winter. El realismo es, de hecho, uno de los protagonistas absolutos en este mundo abierto que, sin ser tan enorme como el de los últimos «Metal Gear» o «GTA», es más rico en detalles pequeños y posibilidades de exploración de edificios. Podemos revisar infinidad de inmuebles, no solo pasear por la calle como hacemos en otros títulos similares.

Guía de juego

La tarea más importante es la de desarrollar una base de operaciones en la que se distinguen tres áreas: seguridad, tecnología y medicina. Para tenerlas bien operativas hay que encontrar a un científico, un líder militar y a un tipo que tiene un conocimiento único de la infraestructura de la ciudad. Cuando estas tres áreas están activas, podemos acceder a las misiones principales y secundarias repartidas por el mapa bajo las tres mismas categorías, en cualquier orden y momento. Al completarlas, los atributos de nuestro personaje se ven potenciados en cada uno de esos puntos. En cuanto al modo cooperativo, lo mejor es que cada usuario mantenga cierta distancia de sus compañeros, porque en un entorno urbano es bastante sencillo caer en emboscadas. Por suerte también es fácil encontrar refugio en los numerosos coches abandonados y entre los restos desordenados de la catástrofe. Con esta situación, lo mejor es actuar como en las películas: unos dan fuego de cobertura mientras otros intentan flanquear a los enemigos.





Star Fox Zero

Fox McCloud vuelve a sobrevolar un espacio plagado de enemigos a los que combatir, esta vez "armado" con las mejores posibilidades que el GamePad de Wii U ofrece, para disfrutar de una acción a doble pantalla.

Nintendo | Acción
22 de Abril
www.nintendo.es

Anunciado en el E3 de 2014 y empezándolo a disfrutar en sus primeras fases ya en la edición del año pasado de la Feria, a punto está de aterrizar en la consola de sobremesa de Nintendo la nueva y esperada aventura de Fox McCloud y sus inseparables Falco, Peppy y Slippy. Bajo la atenta mirada y maestra dirección de Shigeru Miyamoto, con la sólida colaboración de los estudios Platinum Games, la nueva entrega de la franquicia interestelar promete revivir sensaciones clásicas, pero sobre todo disfrutar de la acción de una manera inédita hasta el momento gracias a las posibilidades de control que aporta el Wii U GamePad.

La historia nos lleva a acudir a la llamada del general Pepper. El sistema Lyat está en peligro, un malvado imperio quiere usurpar el poder. He ahí que la legendaria patrulla Starfox deberá intervenir y poner toda la carne en el asador, pilotar y atacar desde la gloriosa nave Arwing y otros vehículos, para abrirse paso entre la hostilidad enemiga y devolver la estabilidad y la paz a la galaxia. Un argumento simple, pero que la gracia y la salsa estarán en las dinámicas y formas jugables que tendremos a nuestra disposición. De lo más jugosas. Así podremos movernos por un mundo



Vehículos

Nuestro papel será meternos en el pellejo de pilotos espaciales, sobrevolar exóticos planetas y acabar con el enemigo a tiro limpio. Lo haremos por aire y tierra



alternando, con un simple botón, la nave Arwing y el tanque Landmaster, éste equipado con una nueva forma de vuelo limitado. También el Arwing se muestra mejorado al transformarse en un "robótico" vehículo: Walker. Por otro lado, podremos cubrir misiones con el nuevo Gyrowing, nave voladora estilo drone.



Remake de Cornelia

Quienes jugaron a «Star Fox 64» recordarán esta fase, ahora disfrutable desde la pantalla táctil del GamePad. Un matiz que precisa toma de contacto con la doble zona de acción y familiarizarse con los botones: uno



único para disparar y los otros para movimientos especiales, como el clásico Barrel Roll, o transformar el Arwing para precisos ataques terrestres. Y ojo a los combates al final del nivel, habrá que defender al general Pepper de una oleada de robots-araña y de una gran plataforma con cuatro cañones.



Hay unos cuantos vehículos para explorar y sobrevolar los exóticos planetas. Sin duda, el más atractivo es la nave Arwing, con un pilotaje de lo más intuitivo a la hora de usar las palancas izquierda y derecha para realizar maniobras de vuelo, como giros de 180º, tonel y turbo. Además podemos transformarlo rápidamente en un Walker para acciones precisas sobre el terreno.

abierto para afrontar batallas apoteósicas entre ataques incesantes de fuerzas enemigas. En algunos enfrentamientos recuperaremos el sabor añejo del shooter sobre raíles característico de la saga, y que tanto gozamos en Super Nintendo. Pero es que además, entre misiones terrestres y aéreas en distintos planetas, podremos utilizar vehículos conocidos como el Landmaster, y otras nuevas opciones como controlar sobre el terreno el robot Walker (nueva transformación de la famosa nave Arwing), o hacer lo propio con un sofisticadísimo helicóptero, Gyrowing, que incorpora la posibilidad del uso de la pantalla del control, la gran aportación a la jugabilidad de este título. No obstante el sistema de control nos invita al uso de la doble pantalla de forma constante: La pantalla del GamePad nos dará una perspectiva interna del Arwing y nos servirá para precisar nuestros disparos en el ataque, mientras desde el televisor controlamos los movimientos de la nave. Cuesta algo acostumbrase, pero una vez dominada esta doble faceta, el plus en nuestra experiencia de juego será impagable. Los fans de la saga a buen seguro aprobarán con satisfacción las nuevas aportaciones, y los que se incorporen por primera vez descubrirán un juego con solera y potencial, que además cuenta con estupendos modo Historia y modo para dos jugadores.

> Dos zonas de juego, ambas a 60fps en sendas pantallas: televisor y pantalla táctil de Wii U GamePad. ¡Flipante!



Sistema de control

Es la gran novedad. Los jugadores pilotarán un Arwing en la pantalla de la televisión a la manera tradicional, pero es que gracias a la pantalla del Wii U GamePad podrá apuntar y disparar a los enemigos contando con una visión subjetiva desde el interior de la cabina de la nave. Las sensaciones son únicas, ya que disponemos las opciones de mirar hacia los lados y hacer uso de los giroscopios para una inmersión en la acción estimulante y distinta a la habitual; dejando la pantalla del televisor para disfrutar de los momentos más cinemáticos en el modo abierto.

Uncharted 4
El desenlace del ladrón

Una de las series más laureadas del catálogo de PlayStation se acerca a su final, con la dura tarea de superar las tres obras maestras anteriores. Todo un reto.

La evolución de «Uncharted» y la popularidad de su estudio de programación desde que se lanzó el primer título de la serie han sido meteóricas. Nathan Drake y Naughty Dog se han convertido en sinónimo de carisma y calidad respectivamente, y sin deseo de estirar demasiado la historia han decidido que las aventuras del cazatesoros acaben en su cuarto capítulo. Después de algunas desavenencias con parte del departamento creativo en 2014 –que se tradujeron en algunos despidos de guionistas-, el juego que cerrará la tetralogía tiene pinta de que nos va a dejar impresionados en todos sus aspectos. La historia nos traslada tres años después de los hechos acontecidos en el capítulo anterior, cuando Nathan se reencuentra con su hermano desaparecido, Sam, y éste le hace una oferta que, evidentemente, no puede rechazar. Los dos parten a la caza del tesoro perdido del capitán Henry Avery y en busca de Libertalia, el utópico refugio pirata que se halla en lo más profundo de los bosques de Madagascar. Juntos se embarcan en un viaje alrededor del globo por islas selváticas, grandes ciudades y nevados picos montañosos en busca del tesoro de Avery.

Los mismos actores de anteriores entregas vuelven a poner toda la carne en el asador para la historia.

Si la primera entrega fue una demostración técnica temprana de las capacidades de PS3, que se fue puliendo en sus continuaciones hasta niveles asombrosos, El Desenlace del Ladrón es la confirmación de que casi nadie es capaz de aprovechar el hardware de PlayStation como la gente de Naughty Dog. Todo acompañado de un guión con más de un giro inesperado y la promesa de que esta será la última aventura de Nathan. Si de verdad es así, se le va a echar mucho de menos.

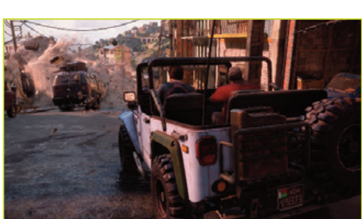


La desarrolladora de «Uncharted» ha anunciado que un tiempo después del lanzamiento del juego estarán disponibles varios capítulos que ampliarán el argumento. No se sabe si será continuación de la historia principal o capítulos independientes, pero se trata de un método que ya utilizaron en su anterior bombazo, «The Last of Us», y que contó con el respaldo de muchos usuarios por su calidad y buen acabado.



Sony | Acción, aventura
27 de Abril | 18+
www.naughtydog.com









Aventuras en compañía

Uno de los mayores tesoros que guarda «Uncharted 4» es su modo multijugador. En este se premia la exploración, estrategia y trabajo en equipo. Se puede elegir a un compañero para que luche a tu lado y te preste apoyo realizando un seguimiento de enemigos, reviviendo a aliados caídos o usando su potencia de fuego. También se pueden adquirir objetos místicos, que invocan ventajas sobrenaturales sobre el jugador, y que inclinarán la balanza a tu favor.



¡¡MEGACONSOLAS en iPad!!
Descárgatela
GRATIS
desde
Apple Store
A partir del 10 de Marzo
el nuevo número con contenidos especiales para iPad
MEGACONSOLAS
The Division
En territorio hostil
Acción y rol en perfecta sintonía
Pokkén Tournament
Unidos por la lucha
Zelda
Hyrule Warriors Legends
Plants vs. Zombies
Garden Warfare 2
Armas cargadas con mucho humor, para dispararlas en un campo de batalla imposible
Yo-Kai Watch | Fire Emblem Fates | Street Fighter V | Uncharted 4

Fire Emblem Fates

Una de las sagas más respetables del campo de batalla nintendero regresa doblemente armada y con más fuerza que nunca. Caballeros, magos, arqueros y demás figuras, al tablero RPG se ha dicho.

Ya se sabe: más vale tarde que nunca y nunca es tarde si la dicha es buena. Un refranero doblemente armado que se adapta como anillo al dedo a la saga «Fire Emblem», santo y seña del RPG de Nintendo con catorce títulos y que los occidentales tuvimos que esperar hasta el séptimo, en el 2003, para empezar a conocer sus prodigios. Pero, evidentemente, el flechazo fue inmediato, y todos los títulos posteriores han sido recibido por estos lares con amplio entusiasmo y frenesí. No es para menos, ya que estamos ante uno de los demiurgos del subgénero de estategia por turnos basada en un triángulo de armas casi tan famoso como el triángulo ofensivo de los Bulls de Jordan. Un esquema inspirado en el inmortal "piedra, papel y tijera" que vuelve a clavarlo con el nuevo título de la saga, en la que nuestro avatar personalizado se convierte en el héroe principal de la aventura. Y, encima, con doblete de lujo, ya que el juego está disponible en dos versiones: "Conquest (Conquista)" y "Birthright (Estirpe)". ¿Qué más se puede pedir?

Así, tendremos a nuestras órdenes a todo un ejército de caballeros, magos, arqueros y muchos más personajes en las batallas más tácticas de la historia de la serie: cada arma y unidad tendrán ventajas y desventajas características que deberemos tener en cuenta a la hora de enfrentarnos a cada enemigo. Por tanto, nuestra misión consistirá en establecer alianzas para combatir juntos en el campo de batalla, ayudándose mutuamente en los momentos más peliagudos. Y es que crear relaciones de poder es la clave, puesto que cuanto mejor se lleven nuestros aliados, más eficazmente combatirán codo con codo.

Un zafarrancho tradicional y que, en resumidas

Nintendo | RPG
2016
www.nintendo.es





amiibos contundentes

Para redondear la experiencia, nada mejor que disfrutar de la tajada amiibo que propone el juego con las figuritas de sus protagonistas Martha, Ike, Lucina y Robin, llenos del arte original del artista







manga y diseñador de personajes Yüsuke Kozaki. Así, podremos sacarle todo el jugo a las habilidades especiales, a mecánicas como la agrupación y a armas como la katana, la naginata o lanza de mango largo y el kanabo o cachiporra, más que útiles para reducir a los monstruos, también de regreso en la saga.





Dos reinos, dos batallas

Rizando el rizo al cuadrado, «Fire Emblem Fates» nos presenta no solo uno sino dos juegos a elegir; o lo que es lo mismo, dos reinos enfrentados y a punto de entrar en batalla. Así, podremos elegir enfrentarnos al rey corrupto de Nohr al lado de una familia de extraños en la versión “Birthright (Estirpe)”, más luminosa y batalladora. O, si lo que nos gusta es la hechicería y las oscuras conspiraciones, nada mejor que combatir desde dentro dirigiendo a nuestros guerreros hábilmente en la versión “Conquest (Conquista)”. Una u otra garantizan emociones igual de fuertes..



Así, dando la cara como sus personajes, se planta esta nueva entrega de la saga, que por méritos propios se ha convertido en la que más rápido se ha vendido en Estados Unidos. Y es que la vibrante combinación de épica, linaje con solera y combate estiloso no entiende de fronteras Oriente-Occidente. Y ojo con los espléndidos contenidos descargables, disponibles desde ya mismo y repletos de mapas, historias paralelas y héroes cañeros. Canela fina.

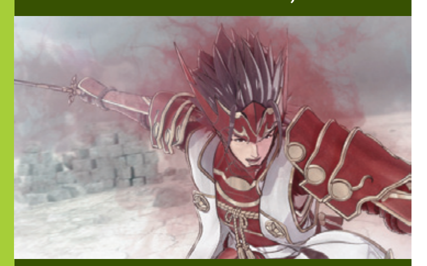
cuentas, reparte cartas con dos facciones en guerra (Hoshido y Nohr) y un héroe cuyo nombre, apariencia, y género puede ser personalizados a nuestro antojo, así como optar por una de ambas facciones para que la trama vaya en dos direcciones diferentes. Si elegimos el lado de Hoshido, el recorrido será similar a la de los anteriores juegos de la saga, teniendo que luchar contra el bando más bravo y enfurecido; si se elige combatir junto a Nohr, el juego será mucho más difícil, requiriendo que el jugador revolucione el reino de Nohr desde el interior, con todas sus consecuencias.

> Tácticas y estrategias bélicas a tutiplén, nuestro avatar personalizado como protagonista, armamento sofisticado, escenarios fabulosos...

El gran sabor de boca dejado por la anterior entrega, «Fire Emblem Awakening», lanzada hace tres años, y su condición pionera a la hora de ofrecer contenidos descargables de pago, ha sido determinante para que Intelligent Systems decidiera apostar nuevamente por Nintendo 3DS para un título que cuida especialmente su apartado gráfico, con una majestuosidad de escenarios, personajes y diseños como al parecer nunca se había visto en la historia de la franquicia. Si a esto le unimos un argumento magnético, una mecánica realmente eficaz y el genuino sabor RPG portátil, tenemos un auténtico peso pesado en el horizonte que ya está marcado con cículo rojo de imprescindible.

Fuego camina conmigo

Numerosas son las características que podrían considerar a «Fire Emblem Fates» como uno de los mejores títulos de la historia de la saga. Por ejemplo, la nueva zona disponible, conocida como My Castle, que nos permitirá interactuar con nuestros aliados y crear relaciones más fuertes. O la tercera senda de la historia, conocida



como “Revelation”, disponible para que los usuarios de “Birthright” o “Conquest” la adquieran y descarguen a través de la tienda disponible dentro del juego. Y, hablando de contenidos descargables, tendremos la oportunidad gratuita de obtener “by the face” un mapa principal más seis mapas adicionales para no perdernos en el frondoso y a veces farragoso universo del juego. Una muestra de generosidad, a pesar de que en la versión occidental no se incluya el doblaje japonés original, factor siempre a agradecer, sobre todo por los más fanáticos del lugar. No se puede tener todo. Y sin olvidar el gran apartado musical y sonoro de la épica aventura.



Yo-Kai Watch



Nintendo | RPG
29 de Abril | 7+
www.nintendo.es

Plantando batalla

¿Cómo reaccionar cuando nos topamos frente a frente con un Yo-Kai y queremos echarle el lazo? Nada mejor que mantener la calma estratégica y entrar en la batalla usando contra él seis Yo-Kai de nuestro círculo de amigos. Una vez rodeado el bicho, utilizaremos la pantalla durante las batallas para rotar a voluntad entre los Yo-Kai del jugador, así como para esclarecer el estado de nuestros Yo-Kai y cargar sus habilidades especiales. Algunos darán más guerra que otros, pero son buenos chicos. Pese a todo, conviene atarlos en corto para que no lancen ninguna maniobra defensiva y nos den algún disgustillo.



Medallas honorables

Un elemento imprescindible en el juego serán las medallas Yo-Kai, que entrega el Yo-Kai al hacerse amigo del usuario del Yo-Kai Watch. Estas medallas se pueden utilizar para convocar a sus respectivos Yo-Kai a la batalla cuando se insertan en el Yo-Kai Watch. Tendremos varios tipos de medalla según su potencial y su determinación en cada batalla: las Medallas Clásicas, Medallas Z, Medallas Kaimah, Medallas Merican, y Medallas B. Hay que tener también en cuenta que ciertas medallas son únicamente compatibles con ciertos tipos de Yo-Kai Watch, así que ojo al colgárselas de la pechera o de la correa del reloj.

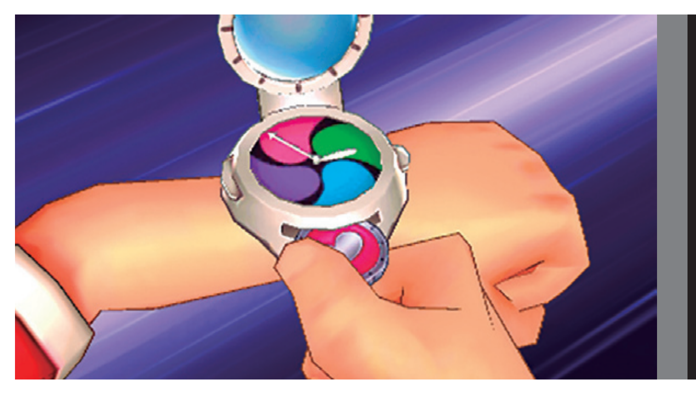


Con un ojo en el universo Pokémon, Level 5 nos prepara un bestiario de lo más peculiar con esta maravilla jugona para la portátil de Nintendo.

Hasta ahora unir el nombre propio Nintendo con el apellido "Watch" nos remitía irremediablemente al pasado glorioso de las míticas "Game & Watch", esas protoconsolas de bolsillo con el cerebro de una calculadora pero el alma de un titán del entretenimiento. Y decimos "hasta ahora" porque, de un tiempo a esta parte, decir Nintendo y Watch es mentar «Yo-Kai Watch», uno de los fenómenos fanáticos más brutales de los últimos años y una demostración más de que cuando los japoneses dan en la diana, aciertan de verdad y contagian al resto del mundo. Los más despistados pueden acudir al último número de esta revista, donde presentábamos en sociedad este mundillo "pokemoníaco". Ahora ampliamos datos, empezando por el principio: ¿qué demonios es "Yo-Kai"? Pues ni más ni menos que centenares de seres curiosos, extraños y encantadores que habitan nuestro mundo y que a veces son simpáticos, otras dan un poco de miedo y, en general, son bastante traviesos. ¿Y a qué viene lo del "Watch"? Pues, como su nombre indica, es un reloj ultra-avanzado (ríete de los que se pedían los cuñados en la pasada Navidad) que sirve para buscarlos, localizarlos y pescarlos al vuelo. Así de sencillo y así de irresistible.

Aunque la cosa tiene mucha más miga. Empezando por la piedra filosofal de Nintendo: compañerismo y amistad, divino tesoro. Porque de lo que se trata en última instancia es de hacernos coleguitas de los Yo-Kai y reclutarlos para un equipo con el que competiremos contra otros bichos con el fin de ayudar a la gente que lo necesita, porque no solo se trata de competir y de pelear entre ellos. Antes que nada, pasemos al argumento de la historia para comprender sus intríngulis: Un día, mientras buscaba insectos en el bosque de Sakura New Town (Springdale en nuestros lares), un chico llamado Keita Amano (Nate Adams, para entendernos) se topa con una peculiar máquina de cápsulas cerca de un árbol sagrado. Cuando abre una de las cápsulas, aparece un Yo-Kai llamado Whisper, que da a Nate un dispositivo conocido como Yo-Kai Watch. Gracias a este aparato, el chaval es capaz de identificar y ver diferentes tipos de Yo-Kai que rondan a las personas y les fríen a gamberradas. Acompañados por el retozón minino Jibanyan, Nate y Whisper empezarán a hacerse amigos de todo tipo de Yo-Kai, a los que

Más de 200 criaturitas pueblan un juego lleno de imaginación, combates, travesuras y un componente sobrenatural muy curioso



Aunque esté basado en la mitología japonesa más ancestral, el fenómeno "Yo-Kai Watch" ha demostrado su talento para conectar con las nuevas tecnologías, empezando por el reloj mágico que vértebra la historia. Un reloj que, desde luego, ha sido objeto de merchandising en todo Japón, al igual que peluches, muñecos, estuches, mochilas y todos los productos y gadgets imaginables, dando lugar a más de mil millones de dólares de recaudación sólo en este concepto. Brutal.

Las claves

Si queremos conocer al dedillo el mundo Yo-Kai, es imprescindible manejar algunos términos clave. Empezando por las ocho clases en que se dividen los bichos: Encantador (Purichii), Valiente (Isamashi), Misterioso (Fushigi), Duro (Gōketsu), Espeluznante (Bukimi), Pokapoka, Usurakage, y Nyororon, con algunos Yo-Kai raros clasificados como Yo-Kai Leyenda. También tiene su peculiaridad en reloj



Yo-Kai, que puede ser de pulsera (modelo Nate) o de bolsillo alrededor del cuello (modelo Katie), e incluso existe el Yo-Kai Watch Type Zero de menor tamaño y que utiliza un marcador para convocar a los Yo-kai, aunque no dispone de una lente. También hay varios tipos de lentes y de medallas. Muy útil nos será el diccionario Yo-Kai, o Yo-Kai Medallium, álbum donde se almacenan las Medallas Yo-kai cuando no se utilizan en la batalla. El Medallium también puede contener información sobre los Yo-Kai encontrados. Finalmente, el Yo-Kai Pad, una tablet que utiliza el mayordomo para buscar información sobre los Yo-Kai a través de la web Ukiukipedia (como suena).



podrán convocar para combatir contra los bichos malintencionados que habitan en su ciudad, rondando a sus residentes y causándoles problemas.

Atrápame esos Yo-Kai

Y es que los Yo-Kai más rebeldes tiene muy mal vino, incluso la capacidad de camuflarse y volverse invisibles, aunque gracias a nuestro Yo-Kai Watch, por fin podremos descubrirles dondequiera que se oculten en tu ciudad. Muchos de ellos no paran de hacerles la vida imposible a la gente en su vida diaria, así que lo mejor es formar un equipo de seis Yo-Kai en nuestro Yo-Kai Wheel e invocarlos siempre que necesitemos su ayuda. Ojo porque cada Yo-Kai tiene personalidad y habilidades únicas, así que requerirá cierta estrategia formar y modificar nuestro equipo para que puedan resolver problemas diversos y luchar contra los Yo-Kai malvados.

Pero, aparte de mandar a los díscolos al rincón de pensar, de lo que se trata en este juego con alma de rol es de buscar Yo-Kai por todos los escenarios posibles, utilizando la pantalla táctil de Nintendo 3DS y las herramientas y habilidades disponibles. Para ello, tendremos varias estrategias infalibles: por un lado, podremos congeniar con los Yo-Kai dándoles algún alimento o golosina que les guste antes de comenzar la batalla, y después de derrotarles si el Yo-Kai se acerca al jugador y le da

Tendremos multitud de gadgets, medallas, lentes, habilidades y objetos que irán conformando al detalle un fresco fascinante





A pesar de la naturaleza gamberra del juego (como muestra, el botón de la imagen), hay que aclarar que nuestra principal misión será la de llevar la paz a nuestro pueblo y liberarlo del influjo de los poderosos jefes malignos. Aunque, en el fondo, lo que encandilará a todos será la apariencia monísima de los Yo-Kai y lo graciosos que lucen en algunos de los minijuegos más naíf a nuestra disposición.

Living a celebration

En este mundillo no faltarán festejos y eventos variados. Uno estelar es el "Oni Time", donde el personaje del jugador entra en un reino de pesadilla y debe buscar cofres del tesoro que contienen objetos especiales mientras trata no ser visto por un Yo-Kai. Si es descubierto, el jugador es perseguido por un Yo-Kai Oni con intención de eliminarlo. Es posible derrotarlo, pero sólo si los Yo-Kai del jugador son muy poderosos. También hay que cuidarse del Yo-Kai Namahage si cruzamos la calle con el semáforo en rojo, aunque el encuentro puede ser beneficioso siguiendo las reglas de urbanidad.



Peinando el perímetro

Explorar los frondosos escenarios naturales del juego es uno de sus requisitos “sine qua non”. No solo para alegrarnos la vista, sino porque, además de la historia principal, hay cientos de misiones adicionales esparcidas por Springdale y sus alrededores. Y es que Springdale es una enorme ciudad con un buen número de tiendas, parques, un bosque e, incluso, numerosas localizaciones secretas por descubrir. Completar estas misiones adicionales ayudará a los jugadores a subir de nivel a sus Yo-Kai y, en ocasiones, a encontrar aún más nuevos Yo-kai a los que reclutar.

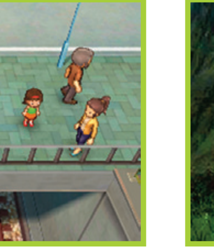




su Medalla Yo-Kai, permitiendo que sea convocado a voluntad del jugador. Los Yo-Kai también puede adquirirse a través de un juego en una máquina especial (llamada “gasha“), a la que se hace funcionar con unas monedas que se van recogiendo durante el transcurso del juego o bien con las especiales monedas de juego de Nintendo 3DS. Hay que tener en cuenta que ciertos Yo-Kai son necesarios para completar la misión principal del juego, y algunos Yo-Kai especiales se adquieren a través de diversas misiones secundarias, así que hay que estar atentos para que no se nos escape ninguno de los imprescindibles, que los hay muy escurridizos.

Otro punto importante a considerar, siguiendo la tradición de los juegos sobre animalitos mutantes, es que los Yo-Kai tiene la capacidad de convertirse en versiones más poderosas de sí mismos si alcanzan un cierto nivel, y también pueden evolucionar mediante la combinación con determinados elementos u otro Yo-Kai. Así, los Yo-Kai pueden ser de ocho clases diferentes, cada una con sus propias fortalezas y debilidades hasta tener un auténtico dream-team que manejaremos sencillamente desde la pantalla táctil, y que nos proporcionará enfrentamientos memorables, siempre que entrenemos con disciplina y puntualidad, claro. Lo dicho, un juego adictivo y endiablado para irnos metiendo en un torbellino sin parangón.

En dos años la franquicia “Yo-Kai Watch” ha dado media docena de juegos, dos mangas, un anime, un film y merchandising a tutiplén





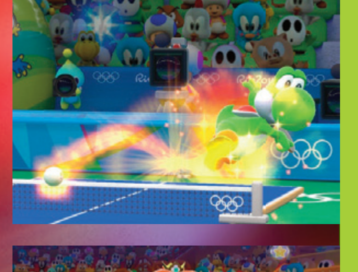
Más de 200 Yo-Kai ocultos serán nuestro objetivo, cada uno con sus características y poderes especiales. Tenemos así al feroz Blazion, un león impetuoso, al hipnotizador y cíclope Insomni, al fortachón Kyubi, al peleón Venoct con su bufanda de dragón, al friolero Pupsicle, al trío bailarín formado por Wiglin, Steppa y Rhyth, al brutote Rhinoggin, al pocholo Negasus concediendo deseos, al zascandil Roughraff que convierte a los niños en rebeldes, al encantador Shmoopie… ¡Atrápalos!

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Río



Nintendo | Deportes
8 de Abril | 7+
www.nintendo.es





Súper-trajes

Un deportista debe ir 'guayón' y marcar estilo para triunfar entre los/as fans, y si no que se lo digan a los estilistas de la Roma. Tu Mii también se merece las mejores galas deportistas y los 270 trajes disponibles le están esperando para eso. Se pueden conseguir en las tiendas de vestuario y equipamiento tras la recolección de manzanas en la Champions Road o de melones en tu exploración de la ciudad, y te proporcionarán ciertas habilidades especiales según el tipo de traje. No obstante, el equipamiento de vuestro Mii con elementos propios de cada deporte está a la orden del día y perfectamente implementado, a no ser que queráis repartir puñetazos a puño descubierto. Eso, vosotros veréis.





amiibos deportistas

Sí, por supuesto, también hay amiibos en este esperado crossover; sabemos que os encantan. De hecho, puedes elegir entre Mario (Super Smash Bros. series), Sonic (Super Smash Bros. series), Dr. Mario (Super Smash Bros. series), Mario (Super Mario series), Mario – Gold Edition, Mario Classic Colors (30 aniversario) y Mario Modern Colors (30 aniversario). El propósito de estas aportaciones de los amiibo es fortalecer la capacidad competitiva de los Mii. Pero, cuidado, porque solo podrás usarlos una vez al día. Sí, no todo es samba y diversión, aunque en Río debería ser así. Si es que…



Un nuevo crossover calienta con motivo de los próximas Olimpiadas, con el bigotudo fontanero y el erizo azul como atletas indiscutibles.

Pensar en el verano es un alivio teniendo en cuenta el panorama climatológico actual. Cuanto más frío tenemos (y mira que demandábamos más incidencia del invierno), más ensoñaciones con mojitos en la playa se dibujan en nuestra imaginación. Por ello, es buen momento para adelantar el que será uno de los juegos más top y refrescantes de Nintendo de los próximos meses y que tiene como elemento estrella las Olimpiadas de Río de Janeiro. Con «Pokkén Tournament» a punto de caramelo, parece que los crossover van a dar mucho de qué hablar este 2016. Aunque a veces lo neguemos, a todos nos encantan las mezclas esperpénticas de universos, personajes y todo lo relacionado con mutaciones y mitosis. Sí, a vosotros también os gustan.

La nueva aventura deportiva de la gran 'N' incluirá un mejunje heterogéneo de viejos rockeros de Nintendo y SEGA, de los universos de Mario y Sonic. Así pues, los personajes confirmados son los que siguen (toma nota y mucho papel, que la lista se las trae). Por parte de la compañía de Kioto, contaremos con Mario, Luigi, Peach, Daisy, Estela, Yoshi, Birdo, Bowsy, Bowser, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Huesitos, Bowsitos, Caco Gazapo, Roy, Ludwig, Larry y Wendy. La americana mandará a sus primeros espadas para tan magno evento, es decir, a Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Cream, Blaze, Silver, Shadow, Rouge, Omega, Espio, Vector, Eggman, Eggman Nega, Metal Sonic, Sticks, Wave, Jet, Zavok y Zazz.

También se han dado a conocer las disciplinas deportivas en las que estas dos fantasías legendarias se batirán el cobre. Sobre el verde, sobre ruedas, sobre el ring, en el agua…; aquí hay ejercicios para todos los gustos y constituciones físicas. Vuelve a coger el boli y apunta, apunta: Fútbol, Golf, 100 metros lisos, 110 metros vallas, Salto de longitud, Lanzamiento de jabalina, 100 metros de natación libre, Tiro con arco, Boxeo, Tenis de mesa, Voleibol playa, Hípica, Gimnasia rítmica con aros y BMX. ¿Aún no te has cansado? Prueba el modo Marathon con el que has de llegar hasta los 42, 195 km (sí, habéis leído bien, pero es en pasos; tranquilos) gracias al recuento con el podómetro de Nintendo 3DS; las recompensas del camino caerán por su propio peso. Otros desafíos diarios proporcionarán más objetos, que en el deporte nunca vienen mal (díselo a Nadal y a sus plátanos de Canarias en los descansos). Ya sabes: entrena, suda y ¡samba de Janeiro!

> La salsa deportista bucea en los universos jugosos de Mario y de Sonic para formar un crossover Nintendo-SEGA "de pelotas"



¿Alguna vez te habías imaginado a Mario y Sonic compitiendo en el mismo espacio jugón? Por suerte, algunos sueños, por muy excéntricos que sean, pueden hacerse realidad. Disfruta como un enano con estos dos personajes clásicos si ya eres un veterano o descubre nuevas sensaciones con los primeros héroes de los videojuegos si acabas de empezar. Y en cualquier disciplina deportiva olímpica que imagines, con el escenario de Río de Janeiro. ¡Que viva el carnaval deportivo!

Modo historia

El modo del que más información se conoce es del modo Historia. Éste tendrá lugar en Río, ciudad carnavalera con dos gimnasios enfrentados: Mario y Sonic. El primer paso implicará la elección de uno de los dos gimnasios y, tras resolver la inicial disyuntiva, dará comienzo la historia. Al parecer, el guión del juego seguirá una dirección u otra dependiendo de nuestra elección inicial, con la rivalidad



de ambos gimnasios planeando alrededor de tu Mii, protagonista del sarao, y del resto de competidores. En el caso de haber contado con el equipo del fontanero, comenzaremos por el gimnasio de Peach y las pruebas de 100 metros valla, voley playa y entrenamiento de resistencia con pértiga. Si nos unimos a las filas de Sonic, tendremos que participar en los 100 metros lisos, en tenis de mesa y en entrenamiento de velocidad con la BMX en el Gimnasio de Amy. El resto de personajes interactuará con nosotros de diferente forma según se desarrolle la historia y, tras el trabajo bien hecho, serás premiado con un traje de tu gimnasio para tu Mii.





Hyrule Warriors Legends

Nintendo | Acción
Marzo | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Aventura a lo grande

Uno de los modos más interesantes del juego es el Aventura, que nos permitirá elegir cuadrículas en el mapa de El Gran Mar (de nuevo "The Wind Waker" en el horizonte, punto y aparte en el universo Zelda) para enfrentarnos a desafíos únicos y variados, desde combatir contra varios jefes a derrotar a un número concreto de enemigos contrarreloj o darle caña al poderoso enemigo oscuro. Además, también disfrutaremos de una nueva función llamada Mi Hada, simpática campanilla-lazarilla que nos echará más de un cable impagable.



Dando más guerra

Esta versión cuenta con innovaciones destacables, como poder controlar a más personajes para mejorar las estrategias conjuntas, como Tetra o el Rey de Hyrule, entre otros. Fichajes que irán apareciendo según avancemos en la historia, al igual que rupias y otros objetos útiles con los que perfeccionaremos nuestras armas y con las que podremos fabricar insignias para luego usar en potenciar habilidades de los guerreros. Características adicionales, como la habilidad de alternar entre personajes diferentes al vuelo, permitirán posicionar a los personajes estratégicamente y derrotar a los enemigos de nuevas maneras.

La conversión del gran crossover de Nintendo/ Koei a territorio portátil se presenta como una demostración de talento y oficio de arriba abajo.

Es uno de los títulos más guerreros y empecinados del último catálogo de Nintendo, y uno de los abanderados de Wii U desde 2014. Y es que su feliz combinación entre «Dynasty Warriors» y «The Legend of Zelda» dejó a más de uno con la sensación de haber tachado uno de sus sueños en la lista de tareas jugonas. Ahora, este crack se miniaturiza convenientemente para entrar en los dominios de la 3DS y el resultado, como no podía ser de otra forma, es de ovación y vuelta al ruedo. Todo, gracias al virtuosismo de los desarrolladores a la hora de trasvasar la esencia y los combates del juego original en los márgenes de la portátil y, sobre todo, de conservar su argumento "zeldíaco".
Así, nos encontramos con la mítica princesa y la comandante de la guardia de Hyrule, Impa, sin darse cuenta de que un oscuro ejército avanza hacia su territorio. Zelda planta cara a los asaltantes con todo su poder militar, pero el enemigo saca fuerzas sobrenaturales de flaqueza y amenaza con atarles en corto. Por suerte, el bueno de Link anda por ahí y se une a la batalla. Durante un encuentro con un poderoso enemigo, la Trifuerza del Valor despierta en el interior del joven guerrero, salvando su vida y también la de Impa, aunque descubre que algunos enemigos se han colado en la fortaleza y la princesa Zelda ha desaparecido. Por ello, Impa y Link deberán multiplicar sus efectivos, contando con aliados como el misterioso Sheik y la hechicera Lana, con los que partirán a lo largo de tres Hyrules diferentes del pasado, todos ellos en momentos turbulentos, donde reclutarán para su causa a curtidos guerreros de cada mundo. Una epopeya para poner todas las cartas épicas en la mesa.

> Nuevos personajes, territorios fantásticos como Isla Initia, combate adictivo y fidelidad al espíritu zeldíaco en un título memorable

Sobre todo, la baraja del Modo Leyenda, el bistec principal del juego, que bebe de las fuentes de «The Wind Waker», clave en el universo Zelda.
En el juego podremos meternos en la coraza de algunos de los más grandes guerreros de Hyrule de ahora y de siempre, para conducir a nuestro ejército a la victoria ante miles de enemigos sobre todo la hechicera oscura Cya. También tendremos el Modo Libre, donde nos enfrentaremos a misiones del Leyenda con cualquier personaje desbloqueado, repitiendo niveles con distintos jugadores, armas u objetos y descubriendo nuevas estrategias y mayores desafíos. Unos gráficos excelsos, un espléndido uso de StreetPass, compatibilidad con amiibo y un manejo sencillo y fluido como pocos hacen de esta conversión un modelo a seguir.



Espectaculares combates y tácticas demoledoras definen esta fantástica conversión para las consolas portátiles de Nintendo de un juego que ya ha marcado época en territorio Wii U. Como se aprecia en la imagen, la calidad gráfica de su diseño de personajes y los FX en combate es excepcional, por no mencionar el virtuosismo en el 3D, presente en los escenarios y parajes naturales. Toda una proeza técnica para una de las apuestas más fuertes de la casa.

Guía de juego

Muchas cartas en la manga nos esperan es este viaje fantástico al corazón de Zelda, que no es moco de pavo. Principalmente, a la hora de combatir a espada partida y con la posibilidad de cambiar de personaje durante la batalla sin tener que esperar a que ésta acabe. O la nueva habilidad de combate para luchar contra bestias gigantes reuniendo a los comandantes aliados hasta formar un cuarteto generador



de un rayo que deja al monstruo frito. O, cómo no, nuevos tipos de armas (ojo al tridente de Ganonforf) y objetos fetenes como la ocarina dorada (ya se sabe en homenaje a qué obra maestra), estatuas búho o un martillo muy pilón. Aunque quizá lo que más juego da, valga la redundancia, es la nutrida nómina de personajes, con enemigos a estrenar como los Miniblins, los Gran Blin, Kranos y Ganon Fantasma, y héroes como Tetra, Daphness Nohansen Hyrule, Toon Link, Skull Kid y la guapa Linkle, clavadita a Link como no es difícil de adivinar. Todos, siguiendo la política de la casa, con numerosos accesorios, trajes y posibilidades editoras. Lo dicho, un juego de lo más entretenido y hasta majestuoso.



Bravely Second End Layer

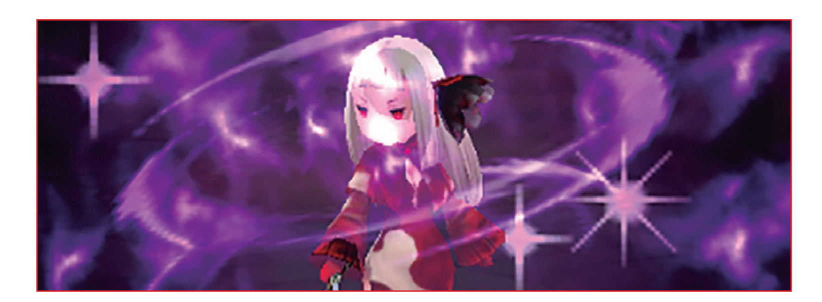
La secuela de «Bravely Default» continúa la aventura con garantías, gracias a un potente sistema de combate por turnos y a la personalización de los personajes.

No ocurre como El Padrino II, pero esta segunda parte es una digna continuación de su magnífico precedente: «Bravely Default». Incluso podemos decir que su argumento contiene mucho más chicha de lo que pueda pensarse, aunque tampoco destaque por su originalidad.
Estamos de vuelta, dos años y pico después de aquella aventura, con Agnès Oblige ahora secuestrada por el hada oscura Anne y su ejército de Portadores de Asteriscos, por orden del malvado emperador Oblivion. Pero he ahí que el joven Yew Geneolgia se erigirá como héroe del conflicto.
A priori nada nuevo en el horizonte, aunque lo que cuenta es cómo se cuenta, valga la redundancia, ayudado por estupendos personajes secundarios (la guerrera Edea Lee, la cazademonios Magnolia Arch...), junto con trenzadas tramas paralelas y bajo un bello estilo artístico, sobre todo en las localizaciones, para entrar de cabeza en el cogollo de este mágico JRPG japonés de Square Enix.
No obstante, lo que realmente nos atrapa de esta epopeya es su jugabilidad, en concreto el poderoso sistema de combate, que nos permite usar los puntos Brave y Default en disposiciones tácticas. Todo un giro innovador en el combate por turnos.
Igualmente, la personalización de nuestros héroes es otro punto fuerte de la aventura, con la opción de poder mantener configuraciones de personaje que dan acceso a cambiar de profesión -un total de 30- y todo el equipo de batalla casi al instante.
Si además sumamos un nuevo modo de gestión con recompensas y nuevos movimientos, así como la festiva banda sonora, tenemos motivos de sobra para embarcarnos en este adictivo y emocionante juego.

> Cuanto más rápido eleminas enemigos en un mismo turno, más recompensa puedes lograr



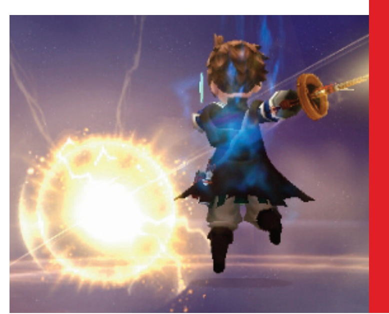
Las opciones de combate se amplían con nuevos oficios. Así tendremos a una docena de gremios totalmente nuevos, como pastelero, obispo o esgrimista, y con denominaciones tan llamativas como Gatomante, el maestro de gatos, o el Auriga, capaz de portar tres armas a la vez. También, algunos Asteriscos (catalizadores de poderes) ligados a estas profesiones sufrirán modificaciones, o incluso llegarán a desaparecer.



EA | Plataformas
Febrero | 7+
www.unravelgame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Sistema de combate

El sistema de combate permite plantear tácticamente nuestros movimientos, adelantar ataques o reservar turno para golpear con más violencia. Lo hacemos gracias a las opciones Brave y Default. La primera son puntos que permiten hasta cuatro movimientos extra, y que posteriormente se recuperan con otros tantos turnos de espera. Posición más defensiva es la que se adopta con Default, acompañada de un turno extra. Ambas opciones determinan el carácter estratégico de los combates.

The Legend of Zelda Twilight Princess HD

Una de las aventuras más aclamadas de la saga Zelda es repescada para Wii U con un repotenciado aspecto gráfico, nuevos elementos y la rica aportación amiibo.

A punto de cumplirse 30 años de la legendaria saga Zelda, Nintendo ha tenido a bien remasterizar una de sus perlas, que ya luciera hace una década en Wii y Gamecube. Lo hace con un puñado de jugosas innovaciones para poder revivir el periplo de Link entre el mundo de la luz y el reino de Crepúsculo, afanado en encontrar los poderes necesarios para expulsar las fuerzas de la oscuridad que amenazan Hyrule.

Otra vez ante la aventura épica clásica, donde la renovación pone el acento en un potente lavado de cara en el apartado visual -espléndidos 1080p- al mismo tiempo con incidencia en la jugabilidad. Esto se nota bastante al explorar el ahora más nítido mundo abierto del juego y en los detalles de todo lo que nos rodea cuando usamos el sistema de apuntado; por otro lado también afectado positivamente gracias a la versatilidad del Wii U Gamepad y su tecnología giroscópica. Con la pantalla táctil de este control podemos equipar fácilmente objetos y consultar los mapas sin pausar la partida.

Otro elemento mejorado es el uso del nuevo candil espectral para localizar los espíritus Poe. Aunque en el aspecto jugable lo más relevante es la posibilidad de abrir una nueva mazmorra, "Cueva de las sombras", con la ayuda del espíritu Midna, quien cabalga a lomos de Link cuando, debido a una maldición, éste se transforma en un lobo con increíbles capacidades. Esta mazmorra inédita se desbloquea gracias al amiibo Link Lobo, una ayuda "externa" para reverdecer laureles de una guerrera aventura, llena de puzzles y batallas contra inmensos enemigos, que bien merece la pena volverla a disfrutar o descubrirla por primera vez.

El modo Héroe está disponible desde el principio, y los enemigos causan el doble de daños en esta versión



La repesca de esta joya para Wii U, heredera espiritual de «Ocarina of Time», supone poner en valor una obra que ya en su día impactó con una puesta en escena más oscura respecto a otros juegos de la serie. En «Twilight Princess HD» la relación entre Link y Midna cobra gran valor en el aspecto narrativo y en el jugable. Gracias a Midna podremos desbloquear una nueva mazmorra.



Nintendo | Acción, aventura
Marzo | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







Renovación visual

El estilo visual de la obra original se realza notablemente con esta remasterización en Wii U. La alta definición renueva el aspecto de la aventura con retexturizaciones que desvelan detalles anteriormente inexistentes, con nuevos diseños y con oportunos remodelados como el de Link, que le permite lucir divinamente en las cinemáticas. La tasa de imágenes por segundo se ha mejorado y estabilizado, así como el rendimiento de los contrastes y brillos son significativos.



Pokkén Tournament

Nintendo | Acción, lucha
Marzo | 7+
www.nintendo.es

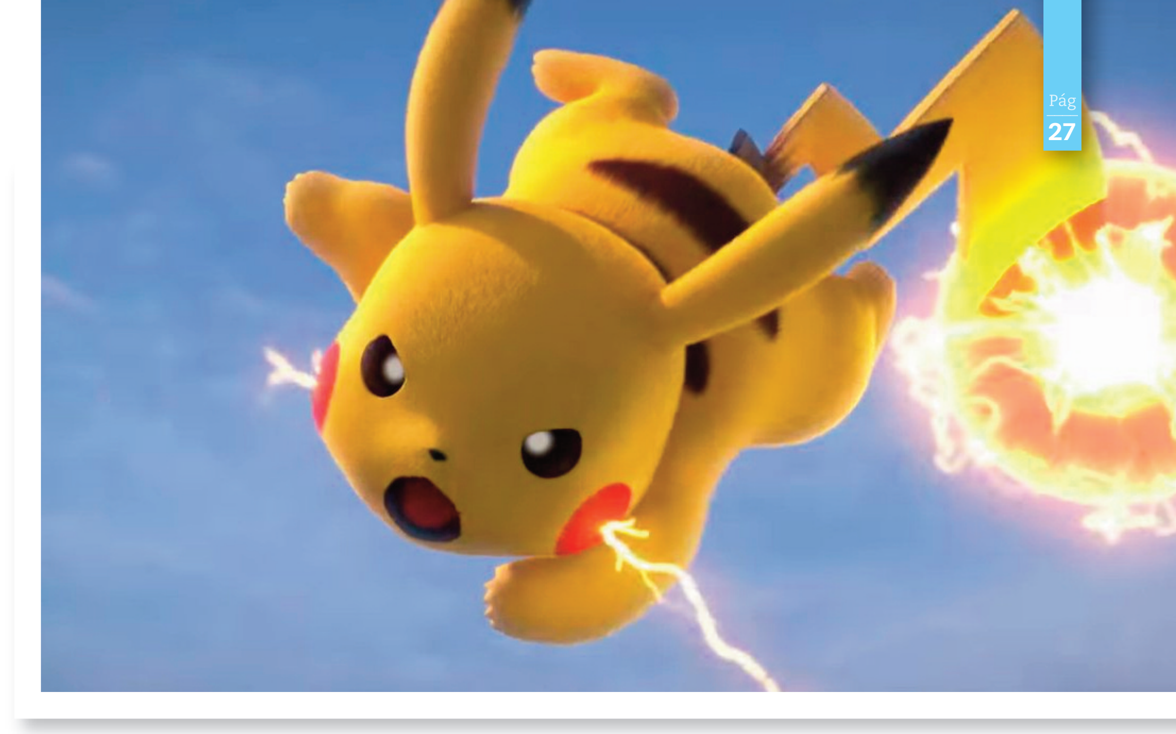
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Escenarios de aúpa

El juego cuenta con una gran variedad de escenarios para ubicar cada uno de los combates, tirando un poco más de filosofía Pokémon. Así pues, tenemos Pueblo Teluro, un pueblo entre las montañas en cuya plaza se darán las peleas; Volcán Fos, una cueva excavada en un volcán; la Cúpula Azul, una cápsula en el interior del mar; el nostálgico Casco Antiguo, hogar de varias zonas importante y turísticas; el Estadio Ferrum, espacio para la final de los combates repleto de fans enloquecidos; la Casa Embrujada, territorio de Pokémon de tipo fantasma; y Ruinas Regi, de relevancia histórica por sus dibujos e impresiones Unown.

Camorra local y online

Los combates locales se desarrollan con un Gamepad y un mando compatible con el juego, cada artefacto para un jugador y su propia perspectiva desde la pantalla del apéndice de Wii U y la televisión. En terreno online, existen los combates amistosos y oficiales. Los primeros son ideales para luchar contra amigos (humanos o virtuales) o personas con tu mismo código de combate; los segundos te permitirán conseguir puntos e intentar reventar a tus rivales y subir en el ranquin. No pierdas tampoco la oportunidad de conectar dos Wii U con un adaptador LAN de Wii y... ¡competir en dos televisiones con cualquier mando compatible!



Nueva aventura Pokémon para Wii U, esta vez de la mano de The Pokémon Company y Bandai Namco. ¡Combates al más puro estilo Tekken!.

El crossover está a la orden del día en el mundo del entretenimiento. Igual que vimos a Homer y Peter Griffin compartir la pantalla y darse de leches en Springfield; o a Link y su tropa triunfar en terreno hack 'n' slash con esa irrupción en el universo Dynasty Warriors con «Hyrule Warriors»; en este 2016, en plena incertidumbre política y con la sexta temporada de Juego de Tronos a la vuelta de la esquina, llega esta nueva pieza que gozarán amantes del rol pokemaníaco y la lucha.

Todos conocemos los combates por turnos que identifican a la franquicia Pokémon. Su sencillez nos atrapó hasta el punto de no poder imaginar otro tipo de contiendas en los juegos de la saga. Sin embargo, la utilización del universo Tekken como telón de fondo y la aplicación de su sistema de lucha arcade resultan una mezcla potente, quizá la que algunos usuarios estabais esperando. Y es que, una vez elegido el personaje por el entrenador, el combate, en el que prima la acción, se desarrolla con la misma dinámica que en la saga de Bandai Namco: dos criaturas –solo personajes Pokémon- dispuestas a darse estopa hasta la saciedad, con la barra de vida, la situación cara a cara, los ataques propios de los Pokémon escogidos y las megaevoluciones inherentes a cada uno de ellos. También patadas y puñetazos varios, por eso de no gastar energía y simpatizar más con el planeta Tekken.

Los Pokémon que tendremos a disposición son Lucario, Gardevoir, Blaziken, Gengar, Machamp, Pikachu, Charizard, Suicune, Weavile, Sceptile, Pikachu Libre, Braixen, Shadow Mewtwo, Mewtwo, Garchomp y Chandelure. Cada uno de su padre y de su madre; de las primeras ediciones, las intermedias y las últimas; y con los apoyos en combate necesarios para asegurarnos la victoria. Entre estos compis de batallas, destacan Cubone, Diglett, Quagsire, Magneton, Espeon y Umbreon, todos ellos preparados para mostrar sus poderes. También tiene compatibilidad con amiibo, aunque solo se permite escanear cinco al día, y la carta del Mewtwo oscuro augura futuras cartas con nuevos personajes.

> Pokémon y Tekken confluyen en una mixtura de otro planeta con combates tan surrealistas como divertidos. Are you ready?

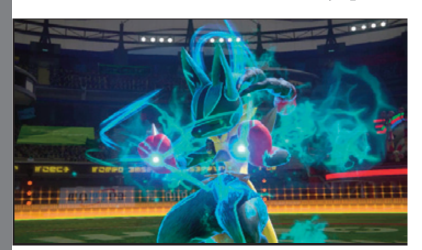
El juego lleva activo desde 2015 en los salones recreativos de Japón. Como en España ya se nos ha pasado un poco el arroz en materia recreativa, y preferimos jugar al calor de nuestro hogar, andamos esperándolo como agua de mayo, o de marzo, porque ya lo vamos a poder disfrutar. ¡Qué nervios!

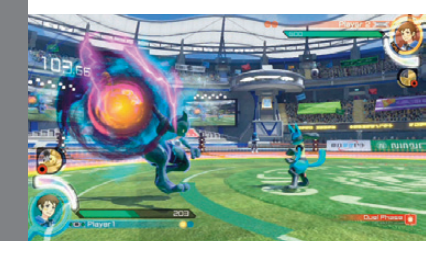


Los pesos pesados del universo Pokémon se citan en uno de los experimentos más sobresalientes y descerebrados que se recuerdan en la saga. Charizard, rey de los cielos y maestro en ignorar a sus entrenadores, es uno de los grandes talentos que tratará de vencer en el ring con sus poderosas artes caloríficas y llameantes. Su megaevolución, tal y como ocurre con grandes de la talla de Lucario, Mewtwo, etc., es el gran secreto que esconde en su interior. Tus rivales se quedarán patidifusos.

Guía de juego

Los modos de juego son múltiples y variados y prometen horas y horas de diversión. Empezando por el modo historia, también llamado Ferrum League, esta modalidad, desarrollada en la ciudad homónima, está dividida en los cuatro rangos que podremos alcanzar durante su andadura: Green League, Blue League, Red League y Chrome League. Se trata de un modo que no ha visto la luz en la versión recreativa japonesa, por lo que es totalmente exclusivo para el juego de sobremesa de Wii U. Junto a Ferrum League, el juego nos regala nuevos modos hasta completar un máximo de cinco en total. Así pues, contamos con dos apartados para entrenar, el modo Práctica y el Free Training. En el primero, dispondrás de una libertad total, sin limitadores de salud o tiempo que te impidan practicar como es debido. El segundo es un modo más tranquilo, el típico recinto de práctica normal que puedes ver en cualquier juego. Por otro lado, cuentas con un espacio para aprender combinaciones poderosas de ataques, el llamado Combo Dojo; y un vestuario/sala de transformación, My Town, en el que cambiar el 'look' con el dinero PokéGold.



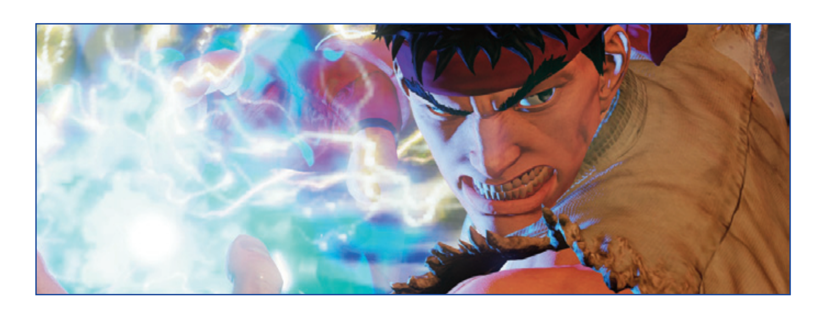


Street Fighter V

El indiscutible rey de la lucha en videojuegos aparece con su versión más ambiciosa hasta la fecha. Tanto, que el lanzamiento se ha quedado un pelín corto.

Es imposible pensar en un juego de lucha uno contra uno y que el primer título que pienses no sea «Street Fighter». Con esa premisa en la cabeza, Capcom es muy consciente de que una de sus franquicias más míticas tiene que presentar en cada nueva entrega novedades importantes y un acabado cercano a la perfección. Con «Street Fighter V» se culmina una jugabilidad accesible y exigente de manera sublime, rematada con un apartado gráfico eficaz que sigue la estela del anterior capítulo, pero que en su lanzamiento ha perdido parte de la frescura que le caracterizaba.
Continuación directa de «Ultra Street Fighter IV», en «SFV» lo primero que te llamará la atención si juegas en solitario es la ausencia de un modo arcade al uso. Hay un eficaz tutorial que te introduce en las nuevas mecánicas, y no falta la obligatoria opción online y juego local, pero quitando un modo supervivencia y una escueta historia, las opciones para jugar en solitario son por ahora muy escasas.
El control es fenomenal: elimina algunos puntos oscuros (el daño mientras nos cubrimos, el focus y algunas animaciones tediosas) tan criticados en «SFIV», y facilita el acceso a movimientos especiales tanto a novatos como a veteranos. Fácil de controlar, difícil de dominar al completo.
Ya se han anunciado parches y descargas de contenido adicional gratuitas para las próximas semanas que seguro dejarán a «Street Fighter V» al nivel deseado, como ya sucedió en el capítulo anterior, así que está garantizado que se solucionarán los problemas actuales. Sin embargo, lo deseable hubiera sido que saliera a la venta un poco más completo. Aún así, no dejes de probarlo si eres fanático de la lucha, no te defraudará.

> Los grandes luchadores de la saga más mítica vuelven con fuerzas renovadas para combates de época

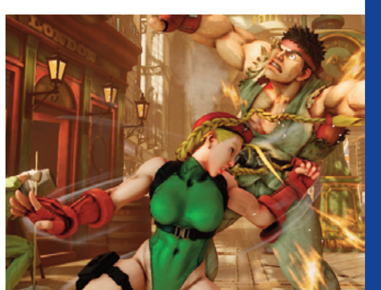


Capcom | Lucha
Febrero | 16+
http://streetfighter.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







Multijugador, la auténtica batalla

El modo online ha sido el más perjudicado en el lanzamiento. En el momento de escribir estas líneas, los servidores no funcionan a pleno rendimiento, no hay modo espectador y se echan en falta algunas opciones de personalización. Por otro lado, hay unas interesantísimas estadísticas que detallan victorias, movimientos y personajes favoritos, algo que los aficionados llevábamos mucho tiempo esperando. Altibajos, sí, no obstante hay que probarlo.



El lavado de cara de los personajes más míticos es notable en este nuevo «Street Fighter», y todos tienen un denominador común: se han mejorado las animaciones faciales y las extremidades adaptan su movimiento al lugar donde impactan. Los escenarios también tienen lugares especiales que activan una cinemática si se golpea en el momento justo.


CONTENIDO EXCLUSIVO
CIVIL WAR DLC PACK
ANT MAN DLC PACK*
*Contenido disponible en marzo 2016
LEGO
MARVEL
VENGADORES
7
www.pegi.info
REÚNE TODO EL PODER QUE PUEDAS
LEGO MARVEL'S AVENGERS software © 2016 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2016 The LEGO Group. TM & © 2016 MARVEL & Subs. All rights reserved. "PlayStation", "PS3", and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" and "PSVITA" are both trademarks of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners
DISPONIBLE EL 29 DE ENERO
LEGO video games
MARVEL
TT games
WB GAMES
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s16)
PS4
También disponible en PSVITA y PS3

Fdo. Borja Santos Robledo

Plants vs. Zombies Garden Warfare 2

Segunda entrega de las batallas más gamberras y saladas entre vegetales animados y semi-muertos muy “vivos”. ¿Cuál de los dos bandos prefieres?

La excentricidad e irrealidad son conceptos que no tienen cabida en el planeta Tierra. Por ello, los videojuegos son el mejor terrero para las experiencias bizarras. De esta forma, nacen productos como «Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2».

El juego le da un repaso a su predecesor en todos los sentidos. La libertad es la gran baza de este titulazo, pues cualquiera de los bandos está a tu alcance. De hecho, cada ejército tiene su modo campaña (gran novedad), donde podréis progresar como nunca subiendo de nivel, ganando habilidades y completando un tablón con misiones que catapultarán tu experiencia hasta el infinito y más allá. Todas nuestras decisiones y acciones influyen en el devenir del juego y nos proporcionan experiencia, beneficiosa para conseguir dinero y desbloquear personajes. También hay gran autonomía de movimientos en una especie de mundo abierto que tenemos para

> Más gamberradas y diversiones inigualables en la piel podrida de un zombie o en el tallo de una planta

explorar y dar candela a los rivales, espacio en el que iniciaremos la partida en solitario o cooperativo online o local. Dentro, nos esperan multitud de secretos para dilatar el asunto hasta el máximo posible, como minijuegos (“fútbol”, galería de tiro) y el apartado ‘Izar la bandera’, un modo que promete diversión y descontrol a partes iguales.

En este mundo inicial confluyen todos los modos y divisiones del juego, como la sala de vestuarios para cambiar personajes o la opción de desertar al otro bando. También crecen el número de personajes, mejoran los gráficos notablemente y se incide con fuerza en el dinamismo de su vertiente shootter. Diversión incalculable, según las estimaciones.



Plantas y zombies están disponibles para arrasar al bando contrario con la experiencia de todos tus amigos. El modo multijugador local u online llega para recordar felices tiempos pasados (pantalla partida) y adentrarnos en el nuevo mundo (online).

EA | Acción
Febrero | 7+
www.pvzgw2.com/es_ES

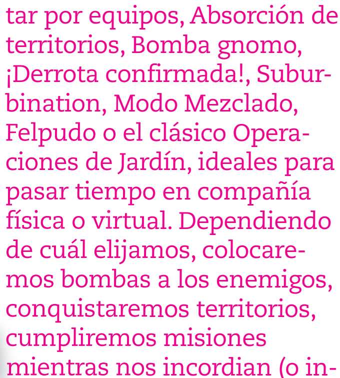
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Multijugador excelso

Este título explora gratamente el modo multijugador, que se da tanto en pantalla partida como en online. Hasta 24 jugadores para dispararse de lo lindo en modos tan variopintos como Derrotar por equipos, Absorción de territorios, Bomba gnomo, ¡Derrota confirmada!, Suburbination, Modo Mezclado, Felpudo o el clásico Operaciones de Jardín, ideales para pasar tiempo en compañía física o virtual. Dependiendo de cuál elijamos, colocaremos bombas a los enemigos, conquistaremos territorios, cumpliremos misiones mientras nos incordian (o incordias) y un largo etcétera.







Assassin's Creed Chronicles



Ubisoft | Acción, aventura
Febrero | 16+
http://assassinscreed.ubi.com/

Gráficos | ●●●●○○
Jugabilidad | ●●●●○○
Sonido/FX | ●●●●○○
Originalidad | ●●●●○○

UP:El uso de la perspectiva 2D es toda una sorpresa en la serie. Vivir tres historias en un sólo disco.
DOWN: Aunque tenemos Vista de águila, se echa en falta otros recursos de la serie. «China» es flojito.

Tres aventuras de la saga Assassin's Creed de una tacada. ¿Alguien da más? Ubisoft reúne en un mismo disco tres juegos de la serie que desde el año pasado tuvieron recorrido en formato digital, bajo los títulos de «China», «In-



dia» y «Russia». Cada una de estas aventuras, con un nivel de dificultad en función de la cronología, nos sitúa a un Assassin en un contexto histórico determinado: la decadencia de la dinastía Ming en China, la guerra anglo-sij en la India de mediados del XIX, y el asalto al palacio de invierno en la revolución rusa, donde habrá que salvar a la mismísima princesa Anastassia. En esta trilogía se introduce un elemento común de especial relieve como la perspectiva 2D, inusual en el resto de la serie. Ésta se adapta como un guante a una característica principal, el sigilo, que domina en un 90% la acción, aunque no faltarán enemigos por doquier para darles matarile y los momentos para demostrar habilidades acrobáticas marca de la casa, amén de buenas dosis de plataformas. El estilo artístico dado a los exóticos escenarios es otro punto fuerte de esta acertada "reunión".



MXGP2



Milestone | Conducción
Marzo | 3+
www.mxgpvideogame.com

Gráficos | ●●●●○○
Jugabilidad | ●●●●○○
Sonido/FX | ●●●●○○
Originalidad | ●●●●○○

UP: El modo Stadium Series es de lo más apañado y ofrece buenas variantes. Nos acerca al motocross con bastante realismo.
DOWN: Quienes estén algo alejados de esta disciplina les costará arrancar el motor.

Polvo, barro, tubo de escape zumbando... y a volar como cabras mecánicas El especialista en juegos de motor, Milestone, pone a punto la secuela de un primer y más que meritorio juego, que nos acercó las emocionantes pruebas de una disciplina desconocida para el gran público. En esta ocasión nos encontraremos con todos los pilotos (incluido el campeón mundial Romain Febvre), equipos y circuitos de la temporada 2015. Entre las novedades más interesantes están las variadas opciones de personalización de los pilotos y motos, eventos indoor y las prestaciones del modo Carrera, así como otras tanto online como offline. No obstante el mayor aliciente viene con el nuevo modo Stadium Series y sus pistas de motocross dentro de los estadios. Aquí tanto las pistas como las plataformas de salto son espectaculares y muy técnicas, y el jugador podrá mostrar sus habilidades en dos tipos de estadios, cada uno de los cuales cuenta con dos configuraciones únicas para un total de cuatro pistas. Y lo viviremos con gran realismo gracias a unos gráficos de bastante nivel.





Sensaciones infinitas con el poder del tiempo

Quantum Break

De la mano de Remedy, nos llega uno de los juegos más esperados para Xbox One. Con una original narrativa de viajes en el tiempo, cuya trepidante acción se intercala perfectamente con una serie de imagen real proporcionando una rica variable en la experiencia jugable, «Quantum Break» llega para marcar tendencia.

●Narrativa envolvente

Remedy Entertainment se ha empleado a fondo con una currada historia de ciencia ficción de viajes donde nuestras acciones y decisiones afectan al futuro y al pasado. Una brecha temporal producida por un accidente nos hará viajar a otra dimensión en la piel de Jack Joyce, quien recibe poderes para controlar el tiempo y habilidades sobrehumanas para enfrentarse a enemigos en masa.

●Poderes sobrehumanos

El Time vision es el más versátil al proporcionar la posición de nuestros enemigos, objetos destruibles y otras amenazas. Con el Time dodge realizamos esquivas rápidas y evoluciones aceleradas. El Time shield permite usar un escudo para bloquear balas y enemigos. El tiempo se para gracias a Time stop, lo que nos permite hacer diabluras a los enemigos.



●Serie de enlace

La acción y la aventura que vivimos en el videojuego se combina con lo que ocurre en una serie real del mismo nombre, con actores de carne y hueso, en un proyecto transmedia tan original como eficaz. Al finalizar cada fase del juego aparece un capítulo de la serie -cuatro de 20 minutos- cuyas escenas varían en función de las decisiones que se hayan tomado con anterioridad.

●Ampliación de opciones

No sólo en la trepidante acción, también los poderes valen en la resolución de puzzles y en la exploración. Todos los elementos jugables tienen valor intrínseco y complementan de forma coherente la historia. Así los junction points, donde el jugador debe tomar decisiones con influencia posterior, es un elemento clave y ajustado a la intrigante aventura.



●Técnicamente soberbio

Gráficamente el juego es impactante, con un modelado de los personajes excelso -ojo a las expresiones faciales y miradas- así como de los escenarios también de calidad sublime. El culpable de ello es el potentísimo motor Northlight que constata como este frenético shooter se mueve a 1080p y 30 imágenes por segundo de forma constante. Y el apartado sonoro no le va a la zaga.



PS4 Básica
+Beyond
+Heavy Rain
+Minecraft
Story Mode

40%
DESCUENTO

40% descuento Live 3 meses por la compra de Consolas Xbox One

XBOX LIVE

Assasin's Creed Sindycate + Rainbow Six Siege PS4





Need for Speed PS4/Xbox One







Por la compra de cualquier temporada de **Juego de Tronos** te llevas el **Videojuego Juego de Tronos** por **10€** más.

Del 07 al 31-03

FIFA 16 todas las plataformas







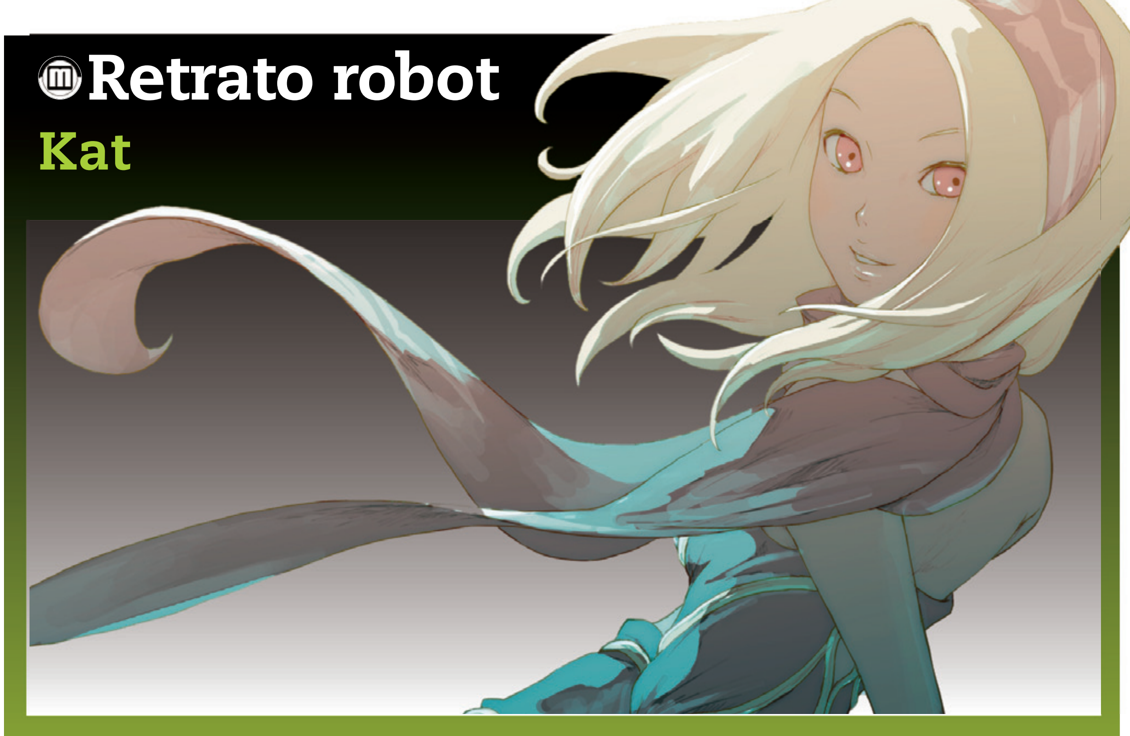






Rincón del Jugador

Retrato robot
Kat

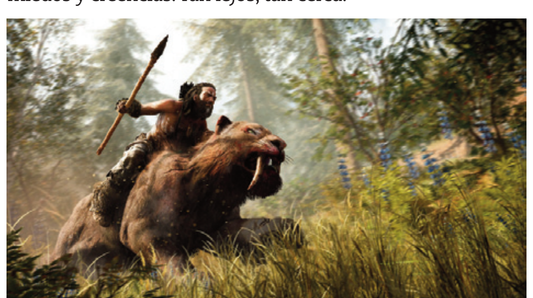


▶EDAD: Escasa, aunque engañosa (sobre todo para los seguidores de Nabokov, ya se sabe).
▶APARIENCIA: De lo más sugerente: rubia, ojos carmesí, trajecito marrón hasta el muslamen con ribetes dorados, pañuelito vaporoso en el cuello, calentadores ochentenos… Todo muy estudiado y nada casual, aunque la moza también disfruta de un fondo de armario de lo más profundo, y escueto, gentileza de los fans. Que vuele la imaginación.
▶HISTORIAL: Sus orígenes son bastante misteriosos, empezando por su nombre: Kat es un apodo que la puso un poli de Hekseville al verla siempre acompañada de un lindo e inseparable gatito Dusty. Amnésica galopante, la muchacha no recuerda casi nada, aunque la legión de enemigos que se ha granjeado sí la tienen entre ceja y ceja.
▶ARMAS: Más que arma, su habilidad esencial es la levitación y el desafío constante a las leyes de la gravitación universal (chúpate esa, Isaac Newton). Un don que le ha servido para ganarse una reputación heroica en todos los distritos de Hekseville, donde campa a sus anchas y a sus aires. Eso sí, ojo con cabrearla porque arrea unas patadas de gravedad cosa fina.
▶FUTURO: Convertida en una de las féminas-nínfulas estelares del mundillo de los videojuegos gracias a «Gravity Rush» (PS Vita), ahora podemos disfrutarla en pantalla grande merced a «Gravity Rush Remastered» para PS4. Esperamos ansiosamente nuevas correrías de la dulce Kat, aunque sea en algún otro "All-Star Battle Royale" de la casa.

7 Razones...
Para comprar «FAR CRY PRIMAL»

Es uno de los juegos más arriesgados y fascinantes de lo que llevamos de año. Una apuesta radical de una franquicia consagrada que merece todo nuestro respeto y admiración. Por muchas razones. Allá van unas cuantas:

1. Batallas para quitarse el sombrero. Mundo viejuno. Pero viejuno de verdad. Si siempre has piado por un juego de campanillas ambientado en la prehistoria, esta es la tuya. Ubisoft ofrece una visión de la Edad de Piedra que no sale en los libros.
2. Bestias del sur salvaje. Y del norte, este u oeste. Porque «Far Cry Primal» está repleto de criaturas feroces y aguerridas: mamuts, tigres dientes de sable, lobos, mamíferos con mal yogur… Tiembla, Wild Frank.
3. Survival a tope. Ríete de las penurias de DiCaprio en "El renacido": nuestro protagonista, Takkar, las pasará canutas para sobrevivir en un entorno infernal, donde sus colegas "humanos" son los animales peores.
4. Ambientación de lujo. Uno de los atractivos más indiscutibles del juego es su riqueza de escenarios, con la fauna y la flora en todo su esplendor. Pero ojo con pasmarse ante un bosque de secuoyas o nos comen vivos.
5. Bricomanía prehistórica. Como buen juego de supervivencia, tendremos que agudizar el ingenio para poder crear utensilios y armas con huesos, despellejar pieles, dominar el fuego y otras técnicas muy bien dispuestas.
6. El rey de la tribu. También las relaciones sociales se han cuidado bastante, presentando un manual de buenas costumbres y diplomacia social para establecer alianzas y combatir sabiamente. Organización ante todo.
7. Yo, homo sapiens. O casi. Porque el juego trasciende del mero combate troglodita para ofrecer un fetén estudio antropológico de los albores de la humanidad, con sus ritos, miedos y creencias. Tan lejos, tan cerca.



Te lo dice Galibo...
Obsesión alienígena

En «XCOM Enemy Unknown» un juego en que defiendes la Tierra de una invasión alienígena, se ha convertido para mí en una obsesión. Hasta cuando no estoy jugando, no pienso en otra cosa que en «XCOM». ¿Cuál es la composición del comando ideal? ¿Sería factible llevar tres francotiradores? ¿Es mejor equipar una mira telescópica o blindaje adicional? Tengo tal fijación con el juego, que a veces me ocurre que me habla alguien en la vida real y tardo un poco en reaccionar, porque estaba meditando sobre la mejores habilidades para los soldados de asalto, o alguna otra chuminada por el estilo.
Total, que cuando me acabé la campaña por primera vez, intenté desintoxicarme un poco jugando a otra cosa. Así que probé el «Valkyria Chronicles», otro juego de táctica por turnos que tenía pendiente de jugar y que todo el mundo dice que está muy bien. Y sí, es verdad que tiene gráficos bonitos y que la historia parece interesante, pero no sé... tengo la sensación de que en «Valkyria Chronicles» los turnos son demasiado lentos, las armas poco potentes, o de que me falta la tensión de las emboscadas... ¡De algún modo, o es «XCOM», o no me llena!



7
www.pegi.info



The Pokémon Company



DESATA EL PODER DE TU POKÉMON EN UNA NUEVA EXPERIENCIA DE LUCHA



GAMEPAD no incluído



Edición limitada



incluye tarjeta amiibo™

RESERVA YA Y CONSIGUE ESTE SKIN PARA TU GAMEPAD

A LA VENTA 18 MARZO

Promoción disponible en: • AMAZON • BLADE CENTER • CADENA FNAC • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • GAME • MEDIA MARKT • TOYS 'R' US • • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • VIDEO OCA • XTRALIFE.ES • Unidades totales disponibles: 6.890. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.

www.pokkentournament.com

/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES